

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

(SARS-CoV-2) *Severe acute respiratory syndrome coronavirus 2*, atau yang sering kita sebut dengan virus corona, yaitu suatu virus yang menjangkiti bagian pernapasan manusia. Virus corona pertama kali tiba di kota Wuhan di China pada akhir tahun 2019 dan sejak itu meluas ke seluruh dunia, bahkan hingga ke negara kita sendiri, Indonesia. Virus ini menyerang khususnya bagian pernapasan manusia. Virus corona ini dapat menyebar dengan percikan pernapasan yang dihasilkan selama batuk dan virus corona juga dapat menyebar melalui sentuhan permukaan pada benda yang terkontaminasi lalu menyentuh wajah seseorang. Virus ini mempengaruhi dampak bagi berbagai sektor seperti ekonomi, kesehatan, pendidikan dan teknologi oleh karena itu tentu saja membuat para mahasiswa harus melakukan dengan adaptasi baru, dan dengan begitu tentu saja bisa merubah gaya hidup mahasiswa di seluruh dunia. Kasus akibat Virus ini cukup cepat bertambahnya bahkan sudah menyebar ke seluruh dunia.

Telah dilaporkan sejak tanggal 3 maret 2020 bahwasannya telah terhitung terdapat 90.870 kasus konfirmasi dengan jumlah kematian 3.112 di 72 negara. Maka WHO resmi menetapkan penyakit ini sebagai pandemi pada tanggal 11 maret 2020.¹

Anjuran untuk tetap di rumah membuat gaya hidup hampir seluruh lapisan pelajar/mahasiswa menjadi serba daring. Jika di tinjau dari sisi ekonomi, aturan ini menyebabkan kecenderungan pola perilaku konsumsi dan bertransaksi mahasiswapun berubah. Salah satu contohnya kecenderungan dalam bertransaksi non-tunai. Dalam teori ekonomi mikro yang di kembangkan oleh Adam Smith, pertumbuhan ekonomi berdasarkan atas dasar bahwa dalam segala tindakan yang dilakukan oleh manusia dimotivasi oleh kepentingannya sendiri. Hal ini seringkali membuat manusia lebih mengutamakan keinginannya dibandingkan kebutuhan. Meski dengan kadar yang berbeda-beda, kondisi ini pada gilirannya akan menimbulkan perilaku konsumtif. Padahal, untuk mendapatkan kepuasan

¹Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, "Pedoman Pencegahan Dan Pengendalian Coronavirus Disease (COVID-19)," Gernas, 2020, 11.

maksimal dari barang-barang yang dikonsumsi, seorang individu harus mampu sedemikian rupa mengatur dan mengelola konsumsinya sehingga setiap jenis barang akan memberikan tambahan kepuasan yang sama untuk satu rupiah yang dibelanjakan.²

Dianalisis dari media <https://binus.ac.id> pada tanggal 25 september 2021, Melinda Trisilia, S.SI., M.SI. menyatakan perubahan gaya hidup masyarakat memiliki relative peluang lebih besar untuk melihat etalase toko online dibandingkan saat belajar secara luring. Sejalan dengan terjadinya kenaikan transaksi pembelian pada e-commerce juga mengakibatkan transaksi pembayaran digitalpun mengalami kenaikan.³

Kemudahan dalam belanja online didukung dengan pembayaran yang mudah pula yaitu menggunakan metode transfer bank, salah satunya adalah transfer melalui *mobile banking*. Biasanya orang melakukan transfer harus datang ke bank atau melalui *automatic teller machine* atau yang kita sebut

²Zaini Ibrahim, *Pengantar Ekonomi Mikro* (Serang: Media Madani, 2017). h.77

³Melinda Trisilia S.SI., M.SI. ”COVID-19 dan Perubahan Gaya Hidup”, <https://binus.ac.id>. diakses pada tanggal 25 september 2021, Pukul 13.10 WIB.

dengan (ATM). Namun seiring kebutuhan mobilitas yang tinggi, kini masyarakat membutuhkan layanan lebih praktis dari pada harus pergi ke bank/ATM, karena akan memerlukan waktu lebih lama jika harus mendatangi bank ketika ingin mentransfer. Maka dari hadirnya fitur *Mobile banking* menjadi solusi yang sangat mudah untuk bertransaksi.

Mobile banking, seringkali dikenal sebagai *M-banking*, yaitu jenis transaksi keuangan yang dilakukan menggunakan perangkat mobile yang bisa kita gunakan melalui ponsel atau *smartphone* yang sumber dananya berasal dari tabungan para nasabah di bank. *Mobile banking* menjadi semakin populer karena memberikan kemudahan kepada nasabah bank.

Perilaku konsumtif sering terjadi pada mahasiswa. Akhir-akhir ini dapat dijumpai pergaulan mahasiswa ketika bergaul akan menyesuaikan pergaulannya dengan kelompoknya. Banyak mahasiswa yang kalap dengan tren yang sedang terjadi dikalangan mahasiswa, oleh karena itu tak jarang ditemukan mahasiswa yang menjadi lebih konsumtif karena dipengaruhi oleh lingkungannya. Hal tersebut menyebabkan tingkat konsumsi

mahasiswa menjadi lebih tinggi selain dari kebutuhan utama. Menurut penelitian Surya Adi Prakoso, perilaku konsumsi siswa dipengaruhi oleh penggunaan teknologi informasi, kelompok sebaya, dan tingkat sosial ekonomi keluarga.⁴

Pada saat ini banyak mahasiswa yang melakukan belanja *online*, karena hampir semua siswa memiliki *smartphone* yang dapat mengakses internet sehingga dapat melakukan belanja online. Berdasarkan hasil riset Kompas, 19,9% mahasiswa tertarik untuk membeli secara online. Dalam hal ini mahasiswa melakukan transaksi online bukan didasarkan pada kebutuhan semata, akan tetapi demi kesenangan dan gaya hidup sehingga menyebabkan seseorang menjadi boros atau lebih dikenal dengan perilaku konsumtif.⁵

Berdasarkan uraian-uraian diatas maka Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian , dengan judul “**Pengaruh Penggunaan *Mobile banking* Terhadap Perilaku Konsumtif**

⁴ Surya Adi Prakoso, *Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi, Kelompok Teman Sebaya dan Status Sosial Ekonomi Orang Tua Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa*. Skripsi UNNES, (Semarang : 2017), h. 92

⁵ Osca Ridwan, *Perilaku Belanja Online oleh Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa Angkatan 2018 FIA UI)*. Dalam <http://www.kompasiana.com>. Diakses pada 19 Febuari 2021, pukul 17.25 WIB

Mahasiswa Perbankan Syariah Angkatan 2018 Pada Pandemi COVID-19”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang di uraikan maka penulis termotivasi untuk mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Pandemi covid-19 membuat hampir seluruh lapisan mahasiswa mengalami penyesuaian dan perubahan gaya hidup.
2. Kemudahan penggunaan *mobile banking* menyebabkan seseorang mudah melakukan transaksi sehingga mahasiswa lebih konsumtif.
3. Tingkat konsumtif mahasiswa melebihi kebutuhan dasar.

C. Batasan Masalah

Untuk memastikan bahwa argumen tetap pada jalurnya, peneliti mempersempit masalah berdasarkan masalah yang diidentifikasi di atas, termasuk:

1. Objek penelitian hanya dilakukan kepada mahasiswa Jurusan Perbankan Syariah angkatan 2018.

2. Penelitian ini hanya membahas tentang pengaruh perilaku konsumtif mahasiswa jurusan perbankan syariah angkatan 2018 dalam kemudahan transaksi menggunakan *mobile banking* BSI dimasa pandemi covid-19.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dan untuk memperjelas arah penelitian, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat pengaruh kemudahan pengguna *mobile banking* terhadap perilaku konsumtif mahasiswa perbankan syariah angkatan 2018 di masa pandemi COVID-19?
2. Berapakah besar pengaruh kemudahan penggunaan *mobile banking* terhadap perilaku konsumtif mahasiswa perbankan syariah angkatan 2018 di masa pandemi COVID-19?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis pengaruh kemudahaan penggunaan *mobile banking* terhadap perilaku konsumtif mahasiswa perbankan syariah angkatan 2018 di masa pandemi covid-19.

2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh kemudahan penggunaan *mobile banking* terhadap perilaku konsumtif mahasiswa perbankan syariah angkatan 2018 di masa pandemi COVID-19.

F. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

- a. Dapat menambah dan meningkatkan pemahaman penulis tentang perilaku konsumtif pengguna *mobile banking* di sektor perbankan syariah tahun 2018.
- b. Studi ini dirancang untuk menjadi sumber guna memahami dampak *mobile banking* pada perilaku konsumtif mahasiswa.

2. Praktisi

- a. Bagi peneliti lain

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi kemajuan ilmu pengetahuan dan menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya.

b. Bagi mahasiswa

Hal ini direncanakan untuk menjadi sumber daya untuk memahami dampak *mobile banking* pada kebiasaan belanja siswa.

G. Penelitian terdahulu

No	Peneliti/Judul	Persamaan dan perbedaan	Hasil Penelitian
1.	Lailatu Syifa. Pengaruh Kemudahan Penggunaan <i>Mobile banking</i> terhadap perilaku konsumtif mahasiswa FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta ⁶	Persamaan: Pada peneliti ini memiliki persamaan variabel yaitu pengaruh kemudahan pengguna <i>mobile banking</i> . Variabel perilaku konsumtif. Metode penelitian (kuantitatif). Perbedaan: pada peneliti ini adalah teknik pengambilan sampel, subjek penelitian (Mahasiswa aktif FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta)	Kemudahan penggunaan <i>mobile banking</i> berdampak pada kebiasaan konsumsi mahasiswa FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
2.	Syamsul Hadi Faktor-Faktor yang	Persamaan: Pada peneliti ini memiliki persamaan variabel	Unsur-unsur yang mempengaruhi

⁶Lailatu Syifa, "Pengaruh Kemudahan Penggunaan Mobile Banking Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta," 2019.

	mempengaruhi penggunaan <i>Mobile banking</i> ⁷	yaitu penggunaan <i>Mobile banking</i> . Metode Penelitian (kuantitatif). Perbedaan: pada peneliti ini adalah teknik analisis data (analisis regresi berganda)	kemudahan <i>mobile banking</i> memiliki pengaruh positif yang cukup besar dan tidak signifikan.
3.	Muhamad Riki Evendi, dkk. Pengaruh Facebook sebagai <i>social media marketing</i> terhadap perilaku konsumtif mahasiswa ⁸	Persamaan: Pada peneliti ini memiliki persamaan variabel yaitu perilaku konsumtif mahasiswa, metode kuantitatif. Perbedaan : Variabel facebook sebagai <i>social media marketing</i> subjek penelitian (Mahasiswa Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Jember)	Facebook, sebagai platform pemasaran media sosial, memiliki dampak besar pada kebiasaan pembelian mahasiswa pendidikan ekonomi. Universitas Jember, FKIP.

⁷Syamsul, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan Layanan Mobile Banking," (*Jurnal Ekonomi Dan Pembangunan*, Vol 5. 1 (2015)).

⁸Mohammad Riki Efendi, dkk, "Pengaruh Facebook Sebagai Social Media Marketing Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa," *jurnal pendidikan ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi dan Ilmu Sosial*, Vol.12 no. 1 (2018).

4.	Wahyu Jalil Saputro. Pengaruh Faktor kemudahan dan Faktor keamanan Terhadap Kepuasan nasabah dalam menggunakan <i>mobile banking</i> ⁹	Persamaan: Pada peneliti ini memiliki persamaan variabel yaitu penggunaan <i>mobile banking</i> , metode penelitian kuantitatif. Perbedaan : Perbedaan pada penelitian ini adalah faktor kemudahan dan faktor kepuasan nasabah, teknik analisis data.	Kepuasan pelanggan dengan <i>mobile banking</i> dipengaruhi oleh kenyamanan dan masalah keamanan.
5.	Rida Nur Afiyah. Pengaruh penggunaan uang elektronik terhadap perilaku konsumtif mahasiswa (Studi pada mahasiswa Tadris IPS UIN Syarif Hidayatullah Jakarta) ¹⁰	Persamaan: Pada peneliti ini memiliki persamaan variabel yaitu perilaku konsumtif .Metode penelitian (kuantitatif) Teknik pengumpulan data. Teknik pengambilan sampel. Perbedaan : Pada penelitian ini adalah uang elektronik, subjek penelitian	Penggunaan uang elektronik berdampak pada pola konsumsi mahasiswa.

⁹Wahyu Jalil Saputro, *Pengaruh Faktor Kemudahan Dan Faktor Keamanan Terhadap Kepuasan Nasabah Dalam Menggunakan Mobile Banking (Skripsi, Program Studi Perbankan Syariah IAIN Ponorogo)*, 2020.

¹⁰Rida Nur Afiyah, *Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik Terhadap Prilaku Konsumtif Mahasiswa (Skripsi, Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2020)*.

		(mahasiswa tadrif IPS konsentrasi Ekonomi), Teknik analisis data.	
6.	Mamik Nur Farida dan Waspodo Tipto Subroto. Effect of <i>mobile banking</i> and online shopping on consumer behaviour ¹¹	Persamaan: Variabel <i>mobile banking</i> . Metode penelitian (kuantitatif). Variabel <i>online shopping</i> . Variabel Perilaku konsumen. Perbedaan: Subjek penelitian (mahasiswa fakultas ekonomi universitas negeri Surabaya). Teknik analisis data	<i>Mobile banking</i> berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumen

H. Kerangka pemikiran

Hampir semua pelajar dan masyarakat dari berbagai lapisan masyarakat mengubah gaya hidupnya akibat pandemi COVID-19. Karena sistem pembelajarannya online dan menyesuaikan dengan aktivitas online, kini banyak siswa yang kembali ke rumah masing-masing. Dengan begitu, mereka akan

¹¹ Mamik Nur Farida dan Wasdopo Tjipto Subroto, Effect of Mobile Banking and Online Shopping on Consumer Behaviour”, *International Journal of Educational Research Review*, 01.04. (2019)

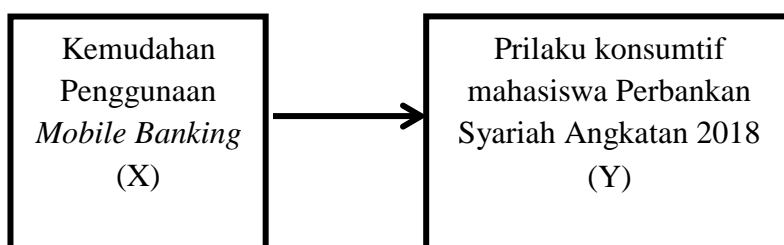
terbiasa dengan manfaat teknologi, seperti kemudahan bertransaksi untuk memenuhi kebutuhannya.

Perilaku konsumtif didefinisikan sebagai tindakan mengkonsumsi barang tanpa mempertimbangkan kegunaan atau kebutuhannya. Perilaku konsumtif, di sisi lain, ada hanya untuk memenuhi kebutuhan untuk mencoba sesuatu yang baru dan lebih baik untuk meningkatkan status gaya hidup, prestise, dan kepuasan sederhana, membuat pembelian komoditas atau produk menjadi tidak berguna. melewati standar minimum.¹² Menurut Sumartono, membeli produk karena daya pikat hadiah, membeli produk karena kemasannya menarik, membeli produk untuk menjaga penampilan dan gengsi pribadi, membeli produk semata-mata untuk mempertahankan simbol status, dan menggunakan produk karena unsur kesesuaian dengan orang lain. semuanya merupakan indikator perilaku konsumtif. model yang mempromosikan dan menguji beberapa produk yang sebanding (merek berbeda) Membeli item berdasarkan harga.

¹² Lestarina ,dkk, “Perilaku Konsumtif Di Kalangan Remaja,” *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*vol 2. 2 (2017).

Mobile banking adalah jenis transaksi keuangan yang terjadi pada perangkat mobile, biasanya smartphone atau ponsel, dengan dana yang berasal dari rekening tabungan nasabah. Semua orang yang mempunyai ponsel bisa memanfaatkan kemampuan *mobile banking* untuk melakukan transaksi dengan lebih nyaman, kapan saja dan di mana saja, termasuk transfer untuk pembayaran belanja online. *Mobile banking* dapat mempermudah transaksi pembelian secara online, sehingga tidak perlu ke bank atau Alfamart untuk melakukan pembayaran.¹³

Peneliti akan mengkaji dampak *mobile banking* terhadap perilaku konsumsi mahasiswa perbankan syariah angkatan 2018 selama wabah COVID-19, berdasarkan alasan tersebut di atas.



Gambar 1. 1
Kerangka Pemikiran

¹³Rian Maulana, dkk, "Pengaruh Penggunaan Mobile Banking Terhadap Minat Nasabah Dalam Bertransaksi Menggunakan Technology Acceptance Model," *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*.vol 2, no. 2 (2019).

I. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penyusunan penelitian, Penulis memecah perdebatan sistematis menjadi lima bab, masing-masing dengan beberapa sub-bab dengan penulisan sistematis berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Dimulai dengan bab yang menguraikan latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat/kepentingan penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II : KAJIAN PUSTAKA

Sebagai hasil dari tinjauan pustaka, bab ini menawarkan landasan teoretis. Teori akan berfungsi sebagai landasan untuk studi penulis, kerangka pemikiran para sarjana sebelumnya, dan hipotesis.

BAB III : METODE PENELITIAN

Merupakan bab yang menjelaskan tentang lokasi penelitian, tanggal, dan waktu, jenis dan sumber

data, metodologi pengumpulan dan pengolahan data, serta faktor operasional.

BAB IV : PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Temuan penelitian dijelaskan dalam bab ini.

Temuan studi penulis dibahas dalam bab ini.

Bagian ini memberikan gambaran umum tentang topik penelitian serta analisis data.

BAB V : PENUTUP

Bab ini mencakup kesimpulan dari perdebatan bab sebelumnya, serta rekomendasi untuk penelitian lebih lanjut.